

**CE SOIR
IL CONCLUT**

**CE SOIR
IL CONCLUT**

Dossier de presse

29 septembre 2011

Sommaire

<i>Décide-toi Clément</i> : le phénomène de la web-série interactive	p.3
<i>Ce soir il conclut</i> : une façon originale, décalée... et efficace de sensibiliser les internautes au risque alcool	p.4
Fiche 1 : Scénario et personnages	p.6
Fiche 2 : Interface, interactions et mini-jeux	p.9
Fiche 3 : Système de scoring et messages santé	p.11
Fiche 4 : Evaluation et promotion	p.13
Fiche 5 : Partenaires du projet	p.14

1/ Décide-toi Clément : le phénomène de la web-série interactive



Lancée en mai 2010, la web-série *Décide-toi Clément* raconte les péripéties d'un jeune paumé, Clément, et de son groupe d'amis déjantés. Son bac en poche, Clément est un jour propulsé avec son petit frère dans le monde de la vie étudiante. Comme il est incapable de faire des choix, le public lui vient en aide en prenant les grandes décisions à sa place.

En proposant au spectateur de voter pour la suite qu'il souhaite via Internet, *Décide-toi Clément* a révolutionné la webfiction : grâce à des méthodes de production participatives, les épisodes ont donc été écrits, tournés et diffusés au fur et à mesure.

« Nous avons eu l'idée de ce concept avec Camille L. Girardet, qui joue le personnage de Clément. Notre volonté était de proposer aux jeunes quelque chose de complètement nouveau, un contenu participatif de qualité, où l'internaute est au cœur de la création artistique » explique Paul Paulsen, fondateur de Ninth Pole Media et créateur de *Décide-toi Clément*. Concept efficace, puisque la saison 0 (7 épisodes) a comptabilisé 300 000 vues et la saison 1 (2 épisodes) 200 000 vues.



Si la web-série est plébiscitée par le public, elle l'est également par les professionnels : *Décide-toi Clément* est soutenue par le CNC (Centre National du Cinéma et de l'animation numérique) et est lauréate du Festival Européen des 4 écrans 2009.

Les 14 000 fans de la page Facebook *Décide-toi Clément*, attendaient donc une suite... Ce qui est chose faite aujourd'hui avec le serious game *Ce soir il conclut*, qui propose aux internautes de participer à une soirée et d'aider Clément à séduire Chloé, la fille de ses rêves.

2/ Ce soir il conclut : une façon originale, décalée... et efficace de sensibiliser les internautes au risque alcool

Le principe

Dans *Ce soir il conclut*, Clément et son petit frère Swann sont invités à une soirée chez Chloé. Lassé de toujours devoir être derrière son frère lorsqu'il s'agit de drague, Swann lui lance un défi : ce soir, il doit conclure avec Chloé. L'internaute est alors placé au cœur du processus, puisqu'il va prendre le contrôle de Clément pour devenir son *coach séduction*. A lui de découvrir comment faire monter le niveau de l'indicateur de séduction, le *péchromètre*... et réussir à faire conclure Clément !

Mais le principe de *Ce soir il conclut* ne repose pas uniquement sur le paramètre « drague » : si le joueur doit aider Clément à séduire, il doit également aider le personnage à gérer sa consommation d'alcool. Ainsi, plus le niveau de l'indicateur *tizomètre* sera élevé (nombre d'unités d'alcool consommées¹), plus il lui sera difficile de plaire à Chloé !

La mécanique de jeu

Au travers des trois univers de jeu proposés – la before, la boîte et l'after – correspondant au parcours classique d'une soirée entre amis, le joueur devra avancer dans l'histoire via des actions et des choix de dialogue adéquats faisant progresser le péchromètre. Il devra également aider Clément à gérer sa consommation d'alcool, en comprenant au cours du jeu que les actions / réactions des personnages sont fonction du nombre d'unités d'alcool consommées. Ainsi, pour un niveau *tizomètre* compris entre 0 et 2, Clément pourra marquer des points en « se la jouant tactile » auprès de Chloé, alors que s'il tente la même chose avec un niveau supérieur à 3 unités d'alcool, il verra son capital séduction chuter dangereusement à ses yeux !

Pour *Ce soir il conclut*, une centaine de mini-séquences vidéos ont été écrites, tournées puis assemblées selon une architecture complexe, correspondant aux différentes combinaisons possibles d'actions / réactions en fonction du niveau du tizomètre. L'internaute peut jouer plusieurs fois à *Ce soir il conclut* en réalisant des parcours totalement différents.

La tonalité

Alliant séquences filmées évolutives et jeux d'arcade en 2D, le serious game *Ce soir il conclut* correspond à l'univers des 18-25 ans. Il adopte les codes et le langage de cette génération, avec un ton volontairement humoristique, décalé et non moralisateur. Ceci d'une part pour attirer l'attention des joueurs, et d'autre part pour leur donner envie d'aller jusqu'au bout du parcours, ce qui garantit qu'ils aient bien été exposés à tous les messages de prévention du jeu.

¹ Une unité d'alcool correspond à la quantité généralement servie dans les lieux de consommation, soit 10 grammes d'alcool pur.

Permettre l'identification et la prise de conscience

Le serious game est un outil pédagogique et un levier puissant en matière de prévention. D'une part, il permet de créer des passerelles mentales entre les situations virtuelles et les situations réelles dans lesquelles l'internaute pourrait se retrouver, lui permettant de s'identifier complètement à Clément. D'autre part, l'internaute doit faire des choix pour progresser dans le jeu : l'interactivité de cet outil permet au joueur de prendre conscience des risques et des conséquences que peuvent avoir ses comportements. Par exemple, à la fin de la soirée en boîte de nuit, Clément doit tester son alcoolémie à l'aide de la borne éthylotest et faire le choix de conduire ou d'aller à pied jusqu'à l'appartement où se déroule l'after. S'il choisit de prendre le volant alors qu'il est au dessus du seuil légal autorisé, une vidéo de Game Over se déclenche, où l'on comprend que Clément et ses amis ont un accident de voiture. La tonalité de la vidéo, tragique, dénote avec le ton plutôt léger qui caractérise les autres vidéos, dans le but de provoquer une prise de conscience relative aux conséquences d'une conduite en état d'ivresse.

Le joueur acteur de la prévention

L'utilisation du serious game permet également de placer l'individu au cœur de la prévention : c'est selon un schéma « essais / erreurs » que le joueur comprend comment évoluer dans le jeu. L'objectif est ainsi de l'amener à contrôler sa consommation d'alcool *par lui-même*, à comprendre pourquoi il choisit de garder la maîtrise de sa consommation et enfin à mémoriser de manière optimale les messages de prévention du jeu.

Dans *Ce soir il conclut*, les messages de sensibilisation ciblent essentiellement les problématiques propres aux 18-25 ans, binge drinking, conduite en état d'ivresse, comportements à risque... afin de leur permettre de mieux évaluer leurs propres comportements. Le joueur dispose pour cela d'un tableau de bord constitué du tizomètre et d'un indicateur santé :

- Grâce au tizomètre, le joueur peut contrôler à tout moment le nombre d'unités d'alcool consommées. Il voit s'afficher des messages « warning » au passage de certains paliers, lui donnant ainsi des repères simples et clairs sur sa consommation, conformément aux recommandations des organismes de santé publique².
- L'indicateur santé lui donne par ailleurs une information précise sur les effets physiologiques et les risques associés à la consommation d'alcool en fonction du nombre d'unités consommées.

Ainsi, en consultant le tableau de bord, le joueur affine sa stratégie de jeu, mais participe surtout à une démarche d'apprentissage et de prévention active.

² Sur la base d'une unité d'alcool, correspondant à 10 grammes d'alcool pur, les autorités de santé publique recommandent de ne pas consommer plus de :

- 2 unités d'alcool par jour pour les femmes
- 3 unités d'alcool par jour pour les hommes
- 4 unités d'alcool pour les consommations occasionnelles
- 0 unité d'alcool au moins un jour par semaine et dans le cadre de situation à risque (grossesse, avant l'âge légal, conduite d'un véhicule...)

Fiche 1 : Scénarios et personnages

Les personnages principaux



Clément

C'est le héros de série le plus gentil du monde, mais aussi le plus niais. Incapable de se décider par lui-même, de faire preuve de discernement, ou de prendre de vraies décisions. En matière de drague, il a vraiment besoin d'aide !



Swann

C'est le petit frère libertin et tête brûlée de Clément. Son quotidien: provoquer les gens, repousser toutes les limites, et surtout ne pas se prendre au sérieux! Ayant tout vu et tout vécu, il s'est auto-proclamé coach-sexe officiel de Clément, qu'il considère plus comme son fils que son grand-frère.



Chloé

C'est LA fille cool de la fac. Simple, drôle, sympa, jolie... et célibataire, elle attise les convoitises, et en particulier celle de Clément, qui va tout faire pour lui plaire.



Serena

Depuis que Clément l'a larguée, Serena est complètement hystérique... Elle n'attend qu'une chose, s'expliquer une bonne fois pour toute avec Clément, qui fait tout pour la fuir.

CE SOIR IL CONCLUT

L'histoire

Sur la route pour aller à une « before » chez Chloé, Swann lance un défi à son grand frère Clément, vraiment pas doué pour la drague : ce soir, il doit conclure avec Chloé. En fonction des choix du joueur, Clément parviendra au cours de la soirée à marquer des points auprès de la fille de ses rêves : d'abord pendant la before chez Chloé, puis en boîte et enfin lors de l'after chez les frères Ts.

Les scénarios

Environnement n°1 : Appartement de Chloé – Before



- **Draguer Chloé** : Clément se décide à aller tenter une première approche avec Chloé, il ne sait pas trop quoi faire. Un large choix d'options pour engager la conversation avec Chloé s'offre à lui : tenter une blague, se la jouer tactile, sortir un truc intelligent...
- **Entretenir sa popularité** : le personnage de Clément va discuter avec des amis présents lors de la soirée. Plusieurs options de dialogue / action s'offrent à lui dont la possibilité de consommer de l'alcool.
- **Changer la musique** : Clément a la possibilité de changer la musique quand il le souhaite dans la soirée, en fonction de son choix, il pourra plaire ou déplaire à Chloé.
- **Danser** : le personnage de Clément va danser (avec plus ou moins de talent).
- **Le jeu à boire** : il s'agit d'un jeu d'alcool où le héros devra boire d'un seul trait un verre d'alcool. Le choix est laissé au joueur de faire boire Clément, mais un message lui conseille de ne pas le faire, s'il veut conserver ses chances avec Chloé.
- **Le conseil de Swann** : c'est une aide au joueur portant sur le jeu en lui-même et la façon de le réussir. Le joueur ne pourra utiliser qu'un seul conseil dans l'environnement 1.

Environnement n°2 : La boîte

- **Draguer Chloé** : Clément se décide à aller tenter une seconde approche avec Chloé, il ne sait pas trop quoi faire. De nouvelles options pour engager la conversation avec Chloé s'offrent à lui : la complimenter, critiquer la musique, y aller cash...
- **Roi du podium** : Clément va danser sur le podium pour essayer d'attirer l'attention de Chloé. En fonction de son niveau tizomètre, la réaction de Chloé ne sera pas la même.
- **Le conseil de Swann** : comme dans l'environnement 1, le joueur pourra aller demander conseil à Swann.
- **Le jeu à boire** : il s'agit d'un jeu d'alcool où le héros devra boire d'un seul trait le contenu d'un shooter. Le choix est laissé au joueur de faire boire Clément, mais un message lui conseille de ne pas le faire, s'il veut conserver ses chances avec Chloé.



Environnement n°3 : Appartement des frères Ts – Aft er

- **Draguer Chloé** : Clément peut tenter une dernière approche, qui lui fera marquer des points – ou pas – avec Chloé.
- **Tenter le coup** : Durant cette dernière phase de jeu, en fonction de la progression de l'indicateur péchomètre, le personnage de Clément pourra tenter d'y aller cash, s'il considère qu'il est suffisamment séduisant auprès de Chloé.
- **Le conseil de Swann** : Le personnage peut demander un ultime conseil à Swann.



Si le joueur parvient à faire monter l'indicateur séduction de Clément à un certain niveau, une vidéo « happy-end » se déclenche... Si, au contraire, son péchomètre descend à zéro ou si son tizomètre monte au maximum, une vidéo de game over s'enclenche, quel que soit l'univers où il se trouve. Il devra alors revenir au début du jeu pour retenter sa chance.

Fiche 2 : Interface, interactions et mini-jeux

Interface graphique et vidéos d'interaction

Chaque univers est construit sous forme de menu DVD (une scène filmée qui tourne en boucle) à partir duquel le joueur peut déclencher différentes séquences narratives. L'interface principale de l'environnement permettra au joueur de :

- Visualiser l'environnement dans lequel il se trouve ;
- Voir tous les personnages / objets avec lesquels il peut interagir ;
- Obtenir des informations supplémentaires sur les différentes interactions possibles en survolant les éléments du décor ;
- Déclencher une séquence vidéo qui sera adaptée en fonction du niveau de tizomètre de Clément, permettant de lui faire gagner ou de perdre des points péchomètre.



Mini-jeux

Quatre jeux de plateforme sont intégrés au jeu global. Il s'agit de jeux d'arcade en 2D qui font appel à l'adresse et aux réflexes du joueur.

- Chaque jeu dispose d'un décor en adéquation avec le lieu d'où est déclenché le jeu. Le but étant de faire comprendre au joueur qu'il reste dans la soirée mais dans un univers parallèle.
- Tous les jeux de plateforme contiennent des obstacles/ennemis qui incrémentent les indicateurs tizomètre et péchomètre. Par exemple, si dans l'un des mini-jeux l'avatar de Clément passe sur un verre d'alcool, l'indicateur tizomètre du joueur augmentera en proportion.
- Chaque jeu est décliné avec trois niveaux de difficultés, en fonction du niveau de tizomètre du joueur. On agit sur la difficulté du jeu en modifiant les paramètres suivants : lenteur, rapidité des ennemis, flou gaussien, champ visuel rétréci. Il s'agit ici de reproduire les effets physiologiques d'une consommation d'alcool.

CE SOIR IL CONCLUT

Jeu n°1 : Ne pas renverser le verre de Chloé (Univers : Before)

Chloé vient voir Clément et lui demande de garder son verre pendant qu'elle va aux toilettes. Clément se retrouve dans un jeu vidéo où il doit ramener le verre de Chloé en suivant un parcours et éviter les pique-assiettes qui veulent le prendre.

Jeu n°2 : A la poursuite du ticket de vestiaire de Chloé (Univers : Boite)

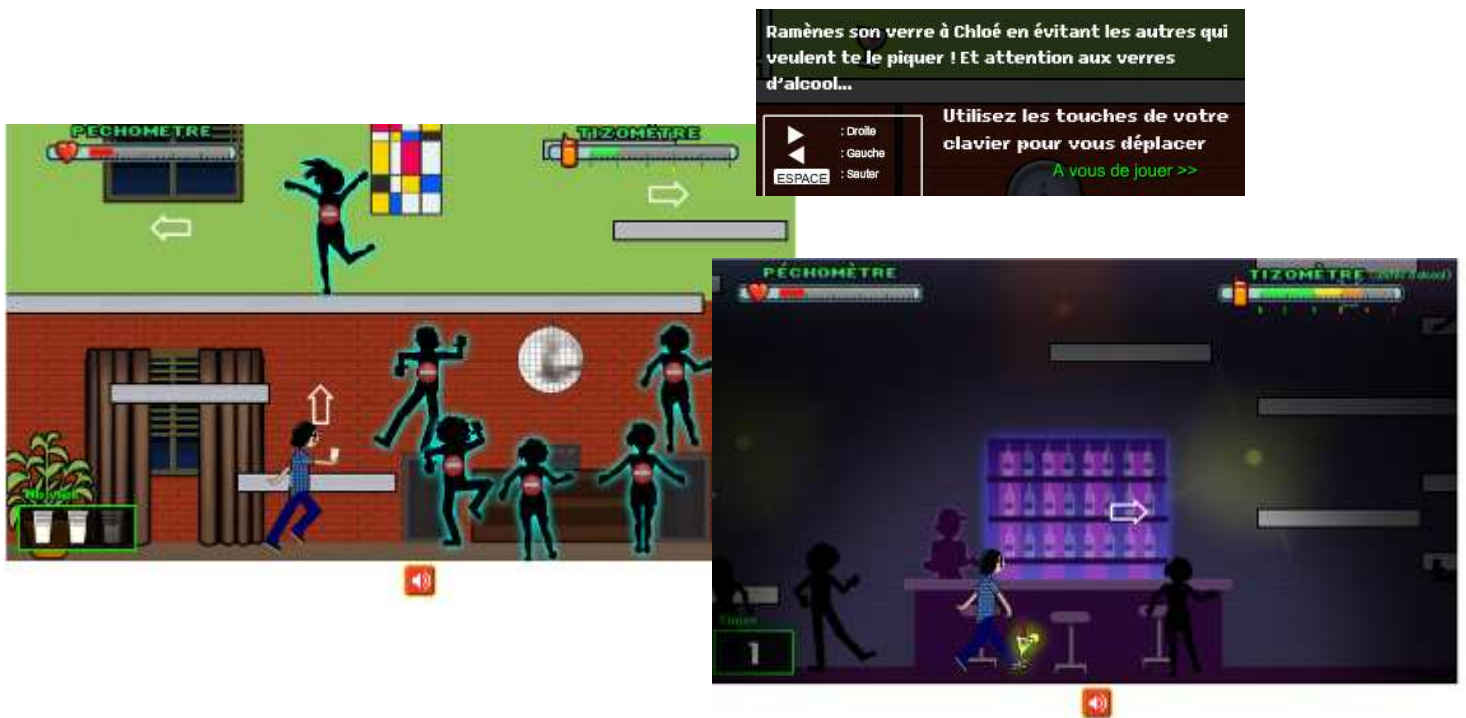
Clément va au vestiaire mais un coup d'épaule fait tomber le ticket qui s'envole. Il passe dans le monde du jeu vidéo et dispose de 40 secondes pour rattraper le ticket qui s'est envolé, en évitant les verres d'alcool disséminés sur le parcours.

Jeu n°3 : La bataille d'oreillers (Univers : After)

Clément commence une bataille d'oreillers. Dans le jeu, il doit éviter les oreillers volants que lui lance Swann et les verres d'alcool disséminés sur le parcours, pour atteindre le dernier niveau de la plateforme.

Jeu récurrent : Echapper à Serena

Il s'agira pour Clément de parcourir un univers décalé en évitant de se faire rattraper par Serena. S'il réussit, il évite la confrontation et ne perd pas de points de séduction avec Chloé. S'il échoue, il a droit à une scène de ménage en public et une diminution de ses points séduction.



Fiche 3 : Système de scoring et indicateurs santé

Interaction Healthcare, agence spécialisée dans la création de serious game et de jeux vidéos dans le domaine de la santé, a pris en charge la mise en place technique du serious game et la création des mini-jeux. Un système de scoring a spécialement été conçu, d'une part pour éviter que les joueurs soient tentés de faire monter le tizomètre à dessein, et d'autre part pour faire en sorte que l'évolution du tizomètre et les effets associés soient représentatifs de la réalité.



Le péchomètre

Cet indicateur de séduction permet au joueur de connaître l'état d'avancement de ses relations avec Chloé tout au long de la soirée. Le joueur commence avec un capital de points de départ équivalent à 20% de la jauge. Chaque action réalisée en dehors des jeux de plateforme a un impact sur cet indicateur. Il sera lui aussi représenté par une jauge graduée selon 5 paliers : « 0 » correspondant à une totale indifférence de la part de Chloé et un « Game Over », le palier « 5 » correspondant à une situation favorable pouvant déboucher sur une relation amoureuse avec Chloé.

Le tizomètre

L'indicateur d'unités d'alcool permet au joueur de connaître l'état de consommation d'alcool du personnage tout au long de la soirée. L'indicateur est représenté par une jauge graduée dont le curseur évolue en fonction de la quantité d'alcool consommée durant les séquences narratives filmées ou les jeux de plateforme.

Les graduations représentent les unités d'alcool, une unité correspondant à la quantité d'alcool pur contenue dans un verre standard d'alcool. Au passage de la souris, le joueur dispose d'une information précise sur la notion d'unité d'alcool et sur les équivalences entre les boissons alcoolisées. Le seuil limite de 4 unités d'alcool pour les situations occasionnelles étant le message clé du jeu, les joueurs atteignant 5 unités d'alcool subissent un game over les obligeant à rejouer en contrôlant davantage leur consommation.

Des messages pop-up s'affichent également à différents niveaux de tizomètre, notamment lorsque le joueur atteint les 2 unités d'alcool, soit environ 0.5 g/L correspondant à la limite légale pour conduire et lorsque le joueur atteint les 4 unités, seuil à ne pas dépasser en situation festive.



L'indicateur santé

Cet indicateur est représenté par un avatar de Clément modélisé en 2D. Disponible à tout moment du jeu, il permet de connaître en temps réel les effets de l'alcool en fonction du nombre d'unités consommées et les conséquences possibles sur le corps et les comportements.



La page prévention

Pour aller plus loin, le joueur peut se rendre dans la rubrique « Pour tes prochaines soirées » du site Internet.cesoirilconclut.com. Il pourra y trouver des informations sur les seuils de consommation à moindre risque, sur le risque alcool et route, les risques liés à la consommation excessive, sur la poly-consommation ou encore sur la dépendance. Par ailleurs, il pourra avoir accès à des conseils pour organiser ses soirées de manière responsable : comment s'organiser en groupe si l'on doit reprendre le volant, quels éléments prévoir lors d'une soirée privée, etc.

Fiche 4 : Evaluation et promotion

Evaluation

Pour chacun de ses programmes, Entreprise & Prévention attache une importance capitale au volet évaluation. Afin d'analyser la pertinence de l'outil serious game pour prévenir le binge drinking chez les 18-25 ans, mais aussi pour évaluer la compréhension et la mémorisation des différents messages de prévention qui composent le jeu, un questionnaire sera proposé aux joueurs à la sortie du serious game pendant les deux mois qui suivront le lancement. Les réponses des internautes permettront notamment d'analyser la mémorisation et la compréhension de quelques notions clés, notamment le concept d'unités d'alcool, les seuils de consommation à moindre risque, les risques liés à la consommation excessive...

Les données chiffrées permettront également de savoir combien de joueurs sont revenus jouer après un Game Over, combien ont partagé le jeu avec leurs amis via les réseaux sociaux, combien de temps les joueurs ont passé sur le jeu... La rubrique Facebook et le compte Twitter de *Ce soir il conclut* permettront également de recueillir les impressions des joueurs.

Promotion

Pour sensibiliser un maximum de jeunes appartenant à la cible des 18-25 ans, une campagne de promotion a été réalisée en amont et lors du lancement du jeu.

Une page d'attente a été mise en ligne 10 jours avant le lancement du jeu pour attiser la curiosité des joueurs potentiels. Tous les jours, un mini-contenu a été mis en ligne, en lien avec la préparation de la soirée : post facebook de Chloé à Swann, vidéo webcam de Swann à Clément, liste de courses, flyer de la boîte de nuit et vidéos teaser...

Une campagne de publicité ciblée est également lancée à partir du 29 septembre sur le site Dailymotion et sur des blogs de références abordant les thématiques jeux vidéos, cinéma, internet, étudiants...

Plusieurs contenus additionnels ont également été réalisés et seront mis en ligne régulièrement après la sortie du jeu.

Fiche 5 : Partenaires

Entreprise & Prévention



Créée en 1990, Entreprise & Prévention est une association qui regroupe 20 entreprises du secteur des boissons alcoolisées afin de lutter contre la consommation excessive ou inappropriée de boissons alcoolisées et de promouvoir une consommation raisonnée et fondée sur la maîtrise des risques.

Approche : Entreprise & Prévention est présente sur tous les champs de la prévention du risque alcool (alcool et grossesse, alcool et travail, alcool et route...). L'association agit sur le terrain par le biais d'opérations pilotes visant à responsabiliser les individus. Chaque opération est élaborée en partenariat avec les institutions et acteurs de la prévention santé puis évaluée pour pouvoir par la suite être reproduite ou étendue au niveau national.

Site Internet : www.preventionalcool.com

Ninth Pole Media



Ninth Pole Media est une Start Up / Société de production centrée autour du producteur / réalisateur Paul Paulsen. Ce dernier a créé une des premières web-séries françaises et la première web-série interactive: « Décide-toi, Clément! » (<http://www.decidetoiclement.com>), parallèlement à ses études à Sciences Po.

La saison amateur de 7 épisodes de « Décide-toi Clément » rencontre un certain succès public grâce à son concept innovant et son ton irrévérencieux, et est relayée par les médias traditionnels, jusqu'à obtenir le soutien en développement nouveaux médias du CNC pour une nouvelle saison professionnelle avec nouveau site, nouveau casting et développement de concepts transmedias et de narration éclatée. Ninth Pole développe parallèlement de nouvelles web-séries via le blog / webTV <http://www.idtc.fr>, avant de créer et développer le projet hybride « Ce soir il conclut » en puisant dans l'univers DTC et en poussant plus loin les expérimentations narratives. Paul dirige son entreprise qui se développe rapidement dans une variété d'activités (production, publicité, sites, etc) avec une conviction que la fiction et la création française ont énormément de potentiel inexploité, et est toujours ouvert à de nouvelles rencontres et de nouveaux projets.

Site internet : <http://www.ninthpole.com/>

Interaction Healthcare

Interaction Healthcare est une agence interactive spécialisée Santé. Disposant d'une solide expérience dans la conception et la réalisation de produits digitaux, elle accompagne ses clients dans leurs stratégies digitales et la conception supports de communication online. Interaction Healthcare dispose d'un savoir-faire unique en e-formation et dans la mise en place de jeux-vidéos et de serious game. Basée sur la complémentarité des équipes (consultant métier, médecin, concepteur pédagogique, directeur artistique, webdesigner, ingénieur, gamedesigner, chef de projets, ...), Interaction Healthcare propose un accompagnement sur les nouveaux médias stratégiques en intégrant l'environnement médical et réglementaire du monde de la santé.

Site Internet : www.interaction-healthcare.com

